BAB II
KAJIAN TEORI

II.1. Teori *Usability*

JeffAxup (2004) *usability* adalah sebuah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif seorang pengguna dalam berinteraksi dengan suatu media. *Usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu media bisa dipelajari dengan cepat dan seberapa mudah suatu media bisa digunakan. Media di sini dapat di artikan seperti halnya tanda *(sign)*

Menurut Dumas et.al (1999) *usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa memperlajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya, dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

Definisi yang pertama menekankan "penggunaan yang mudah" tentang suatu sistem dan tindakan yang harus dengan mudah dilakukan. Definisi yang kedua adalah menarik sebab menambahkan gagasan di mana usabilitas tidak didefinisikan dalam konsep umum, tetapi dikhususkan untuk konteks dan para pemakai individu. Lebih dari itu, tidak hanya terbatas kepada "penggunaan yang mudah", tetapi menjelaskan bahwa tujuan di mana suatu produk digunakan harus dicapai dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Definisi yang ketiga menekankan usabilitas itu pada ukuran suatu kondisi ketika pengguna berinteraksi dengan sistem, seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

Hubungan *usability* dengan *sign system* yaitu keduanya ingin menunjukkan keberhasilan dari tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan dalam penerapan kegunaan dari *sign system* itu sendiri. *Sign system* jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* atau sistem rambu memiliki pengertian lebih dari itu. *Sign system* atau sistem rambu dapat kita artikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. Umumnya *sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari *sign system* tersebut. *Sign system* sendiri merupakan bagian

dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

II.2. Teori Komunikasi

Teori komunikasi (atau teori informasi) sejak awal tahun 1950-an berpengaruh besar terhadap sejumlah ilmu pengetahuan yang berbeda-beda, termasuk linguistic. Asas-asas dasarnya dapat diringkaskan sebagai berikut (Lyons, 1995:88-89).

1. Semua komunikasi berdasarkan kemungkinan memilih, atau menyeleksi dari sekumpulan alternative. Ihwal semantic, misalnya kita bias melihat bahwa asas ini memberikan kepada kata tafsiran istilah "bermakna" (dalam salah satu artinya): satuan bahasa, apapun tingkatannya, tidak bermakna dalam konteks tertentu jika sepenuhnya dapat diramalkan dalam konteks itu.
2. Isi informasi secara terbalik berbeda dengan probabilitas. Jika sebuah satuan semakin dapat diramalkan, semakin kuranglah maknanya. Asas ini sesuai dengan pandangan yang umum dinyatakan oleh penulis-penulis tentang gaya, bahasa klise (atau "ungkapan yang terlalu sering diulang-ulang"), yaitu kurang efektif jika dibandingkan dengan gaya ungkapan "asli".
3. Kemubaziran dalam realisasi subtansi satuan bahasa ("pengkodean "-nya) adalah perbedaan antara jumlah perbedaan substansi yang diperlukan untuk mengidentifikasikannya dan isi informasinya. Derajat kemubaziran tertentu penting sekali untuk melawan ganguan.
4. Bahasa akan jadi lebih efisien (menurut pengetian teori informasi) jika panjang sintagmatis satuan-satuan secara terbalik berhubungan dengan probabilitas. Bahwasannya sebagian dari asas seperti itu memang operatif dalam suatu bahasa ditunjukan oleh kenyataan bahwa kata-kata dan ungkapan-ungkapan yang paling sering digunakan cenderung jadi lebih pendek. Ini lebih dulu di amati secara empiris, tidak disimpulkan sebagai konsekuensi asas-asas teori yang dapat dikaji; dan rumus khusus yang dikenal sebagai "zipf" (dinamai menurut penemunya) telah diuraikan untuk menyatakan korelasi antara panjang dan frekuensi.

II.3. Tinjauan *Sign System*

II.3.1. Pengertian *Sign System*

Sign (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009) menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh pengetahuan yang lebih terbuka. Yang terpenting dalam sistem tanda pada desain komunikasi visual adalah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu.

Segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat teramati menurut Zoest dalam Tinarbuko (2009, h.12) adalah tanda. Sementara menurut Saussure, tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sistem dimana sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Penanda lebih jelas dijelaskan sebagai tingkatan ungkapan yang berwujud fisik seperti warna, gambar, huruf, kata atau objek. Sementara petanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang diungkap penanda. Kesimpulannya, hubungan antara keduanyalah yang melahirkan makna (Tinarbuko, 2009: h.91).

Sistem tanda berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, yang mengambil ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya. Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya. Sementara symbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama.

Menurut Piliang (1998, h.17), kode adalah cara kombinasi tanda yang disepakati bersama untuk menyampaikan pesan agar dapat sampai pada si penerima pesan yang lain (tinarbuko: 2009, h.17).

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memilki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko: 2012, h.12). Terdapat 4 (empat) bagian dari *sign system* antara lain:

1. *Traffic Sign*

   Traffic Sign yaitu sign system yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan.

2. *Commercial Sign*

   Commercial Sign yaitu *sign system* yang berfungsi komersil.

3. *Wayfinding Sign*

   Wayfinding Sign yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan.

4. *Safety Sign.*

   Safety sign yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

Berbagai jenis *sign system* diatas dapat digunakan berdasarkan fungsi dan keperluan pembuatannya. Misalnya dalam suatu lokasi/ruang umum, biasanya memiliki beberapa ruang atau lokasi yang berbeda sehingga membutuhkan media penunjuk seperti *Wayfinding Sign* yang dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi (Tanuwidjaja, 2012, h.1). Didalam menciptakan suatu *sign system (wayfinding)* yang efektif diperlukan beberapa langkah mulai dari menetapkan tujuan menemukan jalan, menganalisa profil pengguna, meneliti tingkat kesulitan menemukan jalan, menganalisa kebutuhan desain, menyusun desain *sign system*, mengumpulkan detail informasi serta menyusunnya kedalam sistem grafis.

Informasi yang disampaikan dalam *sign system* sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Hal ini dilakukan dengan mengelompokkan

tempat dan memberikan nama pada tempat atau ruang. Informasi yang dikandung oleh informasi lingkungan ialah informasi tentang lokasi (Passini, 1984) dalam Tanuwidjaja (2012, hal.15). Dalam menciptakan suatu *sign system*, diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Adapula peletakan lokasi serta tingkat keterbacaan yang kurang baik menyebabkan *sign system* tidak dapat berfungsi dengan baik. Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi mudah-sulitnya ketersampaian informasi. Ukuran huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan, juga jenis huruf apa yang digunakan.

Dalam desain, terdapat beberapa sistem tanda yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah desain komunikasi visual lingkungan, berupa *sign system*, papan penunjuk arah, dan papan nama. Tujuan *sign* system bukan lagi menjadi sebagai pemisah, menurut Follins & Hammer (1979, h.7) *sign system* justru merupakan bagian dari kesatuan lingkungan itu sendiri. Dalam pembuatan *sign system* terdapat elemen-elemen yang menjadi faktor kejelasan *sign system* antara lain:

1. Elemen Orientasi

Diwujudkan dalam bentuk peta, denah setiap lantai, dan gedung yang merupakan suatu bentuk informasi grafis awal yang berfungsi untuk memberikan informasi dalam pengambilan keputusan oleh seseorang di dalam lingkungan yang belum dikenali. Alat-alat ini berfungsi utama untuk menyadari di mana ia berada, ke mana ia akan pergi, dan rute apa yang sebaiknya dipilih.

2. Elemen Informasi Arahan

Biasanya berupa *sign* yang dilengkapi dengan tanda-tanda panah atau panel-panel tombol. Elemen ini berfungsi bagi seseorang yang telah menemukan orientasinya, dan memberikan arahan melalui rute untuk menemukan lokasi yang ia tuju.

3. Elemen Identifikasi Tujuan

Elemen ini dapat berupa papan identitas dari nama gedung, identitas ruangan, dan nomor lantai. Penanda jenis ini dapat berada di dalam maupun di luar ruangan karena berfungsi sebagai pembeda antara tempat yang satu dengan lainnya.

4. Elemen Situasi dan Identitas Obyek

Elemen ini berfungsi menginformasikan suatu kondisi/situasi yang berlaku di dalam suatu lingkungan kepada orang-orang yang sedang berada di dalamnya. Misalnya papan pemberitahuan/arahan mengenai ruangan studio yang sedang *on air* agar masyarakat tidak membuat keributan.

Sign (Tanda) adalah sesuatu yang melekat atau berada pada seseorang atau benda yang menunjukkan sesuatu. Ia memberi pengertian yakni persepsi dalam pikiran seseorang yang sebanding dengan tanda itu atau bahkan lebih mendalam lagi. Tanda yang mampu mencipta inilah yang disebut interpretant (hasil interpretasi), sedangkan tanda berkaitan dengan object, dan object itulah yang menghasilkan interpretant.

Berdasarkan *interpretant,* tanda (*sign, representamen*) dibagi atas *rheme, dicent sign* atau *dicisign* dan *argument*. *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan orang yang menafsirakn berdasarkan pilihan.

Tanda dibagi menjadi sepuluh jenis:

1. *Qualisign*, yaitu kualitas sejauh yang dimiliki tanda.
2. *Iconis Sinsign,* yaitu tanda yang tanda yang memperlihatkan kemiripan. Contoh: foto, peta.
3. *Rhematic Indexical Sinsign*, yakni tanda berdasarkan pengalaman langsung, yang secara langsung menarik perhatian karena kehadirannya disebabkan sesuatu.
4. *Dicent Sinsign,* yaitu tanda yang memberikan informasi tentang sesuatu. Misalnya tanda larangan yang terdapat di salah satu kanda binatang buas.

5. *Iconic Legisign*, yaitu tanda yang menginformasikan norma atau hukum. Misalnya rambu lalu lintas.
6. *Rhematic Indexial Legisign*, yakni tanda yang mengacu kepada objek tertentu,
7. *Dicent Indaxical Legisign*, yaitu tanda yang bermakna informasi dan menunjuk subjek informasi. Tanda berupa lampu merah yang berputar-putar di atas mobil ambulans menandakan ada orang sakit sakit atau orang yang kecelakaan yang tengah dilarikan ke rumah sakit.
8. *Rhematic Symbol* atau *Symbol rheme*, yakni tanda yang dihubungkan dengan objeknya melalui asosiasi ide umum. Misalnya, kita melihat gambar harimau. Lantas kita katakana, harimau. Mengapa kita katakana demikian, karena ada asosiasi antara gambar dengan benda atau hewan yang kita lihat yang namanya harimau.
9. *Dicent Symbol* atau *proposition* (proposisi) adalah tanda yang langsung menghubungkan dengan objek melalui asosiasi dalam otak. Kalau seseorang berkata "Pergi!" penafsiran kita langsung berasosiasi pada otak, dan sertamerta kita pergi. Padahal proposisi yang kita dengar hanya kata. Kata-kata yang kita gunakan yang membentuk kalimat, semuanya adalah proposisi yang mengandung makna berasosiasi di dalam otak. Otak secara otomatis dan cepat menafsirkan proposisi itu, dan seseorang segera menetafkan pilihan atau sikap.
10. *Argument,* yaitu tanda yang merupakan iferens seseorang terhadap sesuatu berdasarkan alasan tertentu.

Raymond Boudon dalam *Sign In Use,(seperti dikutip Septianto, 2010) System* adalah suatu cara untuk melaksanakan sebuah perencanaan yang telah ada, system juga dapat diartikan menjadi sebuah siasat atau cara untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah.

Sign System dapat juga dikatakan suatu simbol yang bertujuan sebagai media alam melakukan interaksi manusia dalam ruang publik. Dalam pengertian lainnya, *sign system* juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. *Sign system* pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien. Peirce dalam *Sign In Use, (seperti dikutip Septianto, 2010)* menyatakan bahwa sign adalah tanda berbentuk simbol yang dapat mengartikan suatu pesan atau istilah, sign dibuat untuk menjadi pembeda atau pembanding dengan tanda-tanda yang lain.

Sign system jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* atau system rambu memiliki pengertian lebih dari itu. *Sign system* atau sistem rambu dapat kita artikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. Umumnya *sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari *sign system* tersebut. *Sign system* sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

Wayfinding system di sebuah kebun binatang merupakan salah satu prasarana fisik yang sebaiknya harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh pihak pengelola dengan tujuan agar masyarakat yang berkunjung ke kebun binatang bisa mendapat informasi yang jelas dan terarah selama berkeliling areal kebun binatang yang notabene sangatlah luas. Selain menyediakan informasi bagi pengunjung, *wayfinding system* pada sebuah kebun binatang juga harus dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian pengunjung.

Menurut Pierce *sign* sebagai segala sesuatu yang mampu mewakili sesuatu yang lain. Definisi tanda menurut Pierce dibangun diatas pendekatan triadic. Tanda terbentuk atas tiga pemungsi tanda yaitu :

1. *Representatement*

   adalah object concret yang dapat diamati oleh panca indra

2. *Interpretant*

   adalah pemahaman seseorang mangenai hubungan antara Representatemen dan Semiotic Objek.

3. *Semiotic Object*

   adalah abstraksi atau concept seseorng mengeni suatu objek Jenis *sign system* tanda :

4. *Directional signs*

   Penanda arah merupakan penanda untuk menunjukkan lokasi sebuah tempat, sebuah benda, sebuah kejadian dalam bentuk nama, simbol, gambar dan arah panah.

5. *Identification signs*

   Penanda indentifikasi tempat menjelaskan identitas dari sebuah obyek, tempat atau pengguna dalam ruangan itu.

6. *Reassurance signs*

   Penanda penentram/ pengaman, juga membantu individu setelah mencapai sebuah tempat atau ketika meninggalkan sebuah tempat.

Sign system merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang merencanakan atau merancang bentuk atau sesuatu dengan melalui proses kreatif yang berhubungan dengan indera penglihatan atau rupa. Sistem rambu atau biasa dikenal dengan *sign system* jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* memiliki pengertian lebih dari itu.

Desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja “desain” memiliki arti proses untuk membuat atau menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut

hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk nyata.

Menurut Sachari (2004: 45), *sign system* dapat kita artikan sebuah system yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. S*ign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut.

Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah system informasi yang terpadu dan mampu dikemas secara visual yang menarik dapat menjadi salah satu solusi dari berbagai masalah yang ada pada kebun binatang Bandung.

Sign System memiliki bebrapa jenis *Sign System,* diantaranya yaitu:

1. Tanda Pengenal (*Identification)*

   Tanda pengenal adalah tanda yang digunakan untuk membedakan antara suatu objek dengan objek lainnya, seperti identitas kantor, gedung, perusahaan atau produk.

2. Tanda Petunjuk dan Informasi

   Tanda ini berupa tanda yang berguna untuk mengarahkan suatu objek sasaran dengan menginformasikan dimana suatu lokasi atau benda tersebut berada.

3. Tanda Petunjuk Arah (*Direction)*

   Tanda petunjuk arah adalah tanda-tanda yang mencakup arah panah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat, seperti ruangan, jalan ataupun fasilitas lainnya.

4. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation)*

   Tanda ini berujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang. Selain itu, tanda ini juga menginformasi agar audiens berhati-hati.

5. Tanda Pemberitahuan Resmi

Tanda ini menunjukan informasi tentang pemberitahuan resmi dan agar tidak dikacaukan dengan tanda – tanda petunjuk.

Proses Desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapat dari riset, pemikiran, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Dengan demikian, proses desain adalah sebuah proses kreasi untuk mewujudkan obyek baru dengan tanpa menghilangkan fungsi serta elemen estetis dalam proses penciptaanya. Menurut Sihombing (2001: 22), desain juga harus melewati tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai proses kreatif tersebut. Pembuatan *Sign* yang baik harus memenuhi empat kriteria berikut :

1. Mudah dilihat penempatan *Sign* secara tepat.
2. Mudah dibaca bentuk huruf atau tipografi yang digunakan dalam *Sign* sebisa mungkin dapat terbaca dalam kondisi apapun baik siang atau malam.
3. Mudah dimengerti bentuk penulisan yang tertera pada *Sign* harus mudah untuk dipahami oleh banyak orang dari berbagai usia dan kalangan.
4. Bentuk tulisannya sebisa mungkin juga harus singkat namun padat.
5. Dapat dipercaya kebenaran informasi yang ditampilkan harus dapat dipercaya.

Tidak ada informasi yang salah dan bisa menyesatkan bagi yang membacanya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang desain untuk *sign* menurut Sachari, (2004: 14) adalah berikut ini:

1. Memahami institusi dan lingkungannya. Mengetahui kegiatan utama dari institusi tersebut.
2. Mengidentifikasi fasilitas yang akan direpresentasikan. *Sign* harus dapat mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi atau lingkungan serta bangunan tersebut.

3. Menentukan lokasi penempatan. Lokasi harus mudah terlihat dan mudah diakses oleh orang banyak.
4. Implementasi *sign system*. Bisa mengimplementasi dan menentukan ekspresi yang akan digunakan, mulai dari segi warna, bentuk, tekstur desain. Selain desain, juga harus memperhatikan material dalam pembuatan *Sign*. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar saja tidaklah cukup. Dalam merancang *Sign* sekarang ini, pemilihan material juga dapat menentukan apakah *Sign* itu dapat menarik perhatian banyak orang atau tidak.

Merancang desain selain memperhatikan hal-hal di atas juga perlu memperhatikan unsur dan elemen desain yang ada pada *sign system* agar *sign system* yang ada dapat tersampaikan dengan jelas.

II.3.2. Jenis dan Fungsi *Sign System*

Dalam bentuk komunikasi visual, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya antara lain yang pertama adalah tanda petunjuk dan informasi. Tanda ini berfungsi mengarahkan dan menginformasikan dimana benda/lokasi berada. Kedua, tanda penunjuk arah, yang mencakup tanda-tanda yang mengarahkan untuk menuju suatu tempat seperti ruangan, toilet, dll. Ketiga, tanda pengenal, merupakan tanda yang digunakan untuk membedakan objek yang satu dengan lainnya misalnya identitas ruangan, kantor, dan gedung. Yang terakhir adalah tanda larangan dan peringatan. Tanda ini bertujuan menginformasikan hal-hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang. (Boines & Dixon, 2001, h.12) Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Sehingga masyarakat dapat menentukan tujuan atau arah yang akan di laluinya.

Pembuatan *sign system* yang baik menurut Sumbo Tinarbuko (2008, h.13) adalah harus memenuhi 4 (empat) kriteria mudah dilihat,

mudah dibaca, mudah dimengerti dan dapat dipercaya. Dalam penempatan dan pembuatannya, *sign system* harus mudah diakses oleh orang, memiliki tingkat keterbacaan yang baik,
dapat dipahami dengan benar dan informasinya tidak menyesatkan.
Sumbo Tinarbuko (2008, h.14) berpendapat bahwa:

Dalam merancang desain untuk *sign system* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

1. Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut.
2. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipersentasikan. Serta *sign* harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut.
3. Menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah di akses oleh semua orang.
4. Penerapan *sign system*. Selain desain, kita juga harus memperhatikan material dalam pembuatan sign. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar tidaklah cukup.

Sign system menurut Hunter (2010, h.1) sangat penting karena beberapa alasan antara lain: karena merupakan akses untuk fasilitas umum, menaikan kepuasan masyarakat, mengurangi tekanan, meminimalisir kekurangan fasilitas ruang publik, mengurangi kebingungan pengunjung dan kesalahan pegawai, menghemat waktu serta meminimalisir kecelakaan. Didalam *sign system* yang berhubungan dengan penunjuk arah dalam ruangan-ruangan, terdapat 4 (empat) komponen penting yang perlu diperhatikan yaitu bentuk/desain, tata letak, bentuk arsitektur, dan identifikasi ruangan (Hunter, 2010, h.2). masing-masing unsur tersebut baik kata verbal maupun citra visual dihubungkan dengan memanfaatkan konsep sosok, latar, bentuk positif dan negatif yang dirancang dengan memperhatikan komposisi, keseimbangan, irama dan kontras yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan bentuk visual.

Penggunaan ikon juga dapat digunakan sebagai bagian dari proses berpikir kreatif dalam rangka menginformasikan pesan verbal yang divisualkan dalam bentuk gambar.

II.4. Teori Semiotika

Semiotika lebih memperhatikan makna pesan dan cara pesan disampaikan melalui tanda-tanda. Secara esensial, penandaan adalah proses yang terjadi di pikiran pada saat menggunakan atau menafsirkan sebuah tanda.

Menurut Peirce dalam buku "Pesan, Tanda dan Makna" menjelaskan semiotika adalah suatu ilmu atau metodeanalisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu. Sesuatu itu dapat berupa pengalaman, pikiran, gagasan atau perasaan. Pierce juga mengidentifikasikan tandan menjadi 66 jenis, namun ada tiga yang lazim digunakan, yaitu :

1. Ikon

Tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi atau persamaan. Artinya, sumber acuan dapat dilihat, didengar, dst.

Contoh : Segala macam gambar, bagan diagram, fot, dll.

2. Simbol

Tanda yang mewakili objeknya melalui kesepakatan atau persetujuan dalam kontes spesifik. Contoh : Simbol dalam matematika.

3. Indeks

Tanda yang mewakili sumber acuan dengan cara menunjuk padanya atau mengaitkannya dengan sumber acuan lain. Contoh : jari yang menunjuk sesuatu.

Charkes Morris membagi metode semiotika menjajdi tiga, yaitu :

1. Sintaktik :Studi hubungan antara tanda dengan tanda lainnya.
2. Semantik :Studi hubungan antara tanda-tanda dengan makna dasarnya.
3. Pragmatik :Studi hubungan antara tanda-tanda dengan penggunaannya.

II.5. Elemen Desain

Pembuatan sebuah desain perlu memperhatikan bentuk yang diinginkan. Desain yang diciptakan agar terlihat baik, maka harus ada elemen-elemen desain yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Bentuk

   Pengertian bentuk dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (1997 : 152) "wujud yang ditampilkan", sedangkan Dharsono (2004: 30) berpendapat bahwa apa yang dimaksud dengan bentuk adalah totalitas dari karya seni, bentuk merupakan komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form,* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan emosional.

2. Garis

   Garis adalah unsur visual yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu (Widia, 2007: 835). Garis merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh pada pembentukan suatu obyek sehingga garis selain dikenal sebagai coretan atau goresan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna (Adi Kusrianto, 2009: 30).

3. Warna

   Warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sadjiman, 2006: 11). Menurut Widia (2007: 837) warna pada ilmu kimia merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen atau zat warna. Warna sebagai unsur visual yang terkait dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis *pigmentnya.* Adapun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya. Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Akan tetapi, jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan,

dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca (Supriyono, 2010: 70). Dalam seni rupa warna dibagi menjadi tiga dimensi yaitu *hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, dan seterusnya. Kedua, *value* yaitu gelap terangnya warna dan yang ketiga *intensity* yaitu tingkat kemurnian dan kejernihan warna. Menurut Darmaprawira (2002: 35), banyak orang memiliki reaksi yang sama tentang arti warna yaitu :

1. Merah : Dari semua warna yang ada merah memiliki kroma yang paling kuat dan memiliki daya atraksi tertinggi. Merah adalah positif, agresif dan menarik. Selain itu merah adalah warna yang paling populer terutama bagi wanita**.**
2. Biru : warna biru memiliki karakter dingin, segar, pasif, dan terang.
3. Hijau : warna hijau memiliki bebarapa kesamaan dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna-warna lain, warna hijau lebih netral dalam pengaruh emosi, cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, warna hijau dianggap sebagai warna yang paling penuh ketenangan dibandingkan dengan warna-warna lain.
4. Kuning : warna kuning merupakan warna yang paling terang dan bercahaya dari semua warna yang ada. Warna kuning dengan *tone* yang lebih gelap kurang populer dibandingkan dengan warna-warna yang lain.
5. Ungu : memberi kesan kaya, impresif, megah, mulia, dan angkuh.
6. Putih : memberi kesan positif, penuh stimulasi, dan bersih. Juga bercahaya, segar, ringan, gembira, lembut, dan suci.
7. Hitam : warna hitam memberi kesan khidmat, menaklukkan, tertekan, dan dalam.
8. Kelabu (abu-abu) : Kelabu mengambil campuran dari hitam dan putih..Warna kelabu memiliki kesan lunak lebih dalam dari pada putih. Sebaliknya tidak terlalu kuat seperti warna hitam**.**

Warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan

dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna "Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda".

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakandengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang

meliputi :

1. Hue

   Adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.

2. Value

   Adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.

3. Intensity

   Seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

II.5.4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti (Adi Kusrianto, 2009: 31).

Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada layar/ taferil.

Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera penglihatan (Dharsono, 2004: 53) Ruang merupakan unsur rupa yang harus ada, karena ruang merupakan bentuk-bentuk berada *(exist).* Dengan kata lain setiap bentuk pasti menempati ruang (Sadjiman, 2006: 122).

II.5.5. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur kasar dan halus (Rakhmat Supriyono, 2010: 80), dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Kemudian ditinjau dari efek tampilannya ada yang digolongkan sebagai tekstur nyata dan tekstur semu.

Tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan hasil penglihatan, misalnya bila suatu permukaan dilihat tampak kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Adapun tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan, misalnya bila dilihat tampak kasar, namun ketika diraba ternyata halus. Dalam penerapannya, tekstur ini dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta berpengaruh terhadap intensitas warna (Adi Kusrianto, 2009: 32-33).

II.6. Teori Tipografi

Menurut Danton Sihombing dalam buku yang berjudul "Tipografi dalam desain grafis" mengatakan bahwa proses perancangan dengan menggunakan huruf merupakan tahapan yang paling menentukan dalam solusi masalah tipografi. Seorang desainer akan bertindak sebagai komunikator visual yang memiliki berbagai peluang untuk mengontrol setiap keputusan kreatif yang kelak dapat memperkuat efektivitas dan efisiensi dari sebuah pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat.

1. Sintaksis tipografi

Dalam ilmu bahasa dikenal istilah sintaksis, yang berarti penyusunan katakata dalam bentuk dan urutan yang tepat. Sedangkan sintaksis dalam tipografi memiliki pengertian sebagai sebuah proses penataan elemen-elemen visual keadalam kesatuan bentuk yang kohesif.

2. Vocal Point

Keapatisan penglihat terhadap hasil rancanganny dengan menciptakan suatu pola rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi penglihat lewat pokok penekanan (vocal point).

3. Grid Systems

Grid system digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Dengan menggunakan grid system akan dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan.

4. Alignment

Dalam sebuah perancangan tipograif, penataan baris (alignment) memiliki peran penting sebagai penunjang *legibility* serta estetika dari perancangan tersebut.

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam tipografi menurut Danton Sihombing, yaitu :

Legibility : Huruf yang dipilih jelas bentuknya

Clarity : Huruf harus memperlihatkan kejelasan

Readibility : Huruf mudah dibaca

Visibility : Huruf mudah dibaca dan mudah dilihat

Menurut Charles B. McLendon dan Mick Blackistone dalam bukunya yang berjudul " Signage Graphic Communications in the Build World " menerangkan mengenai *type size* yang diaplikasikan pada *sign system.* Untuk menjelaskan berbagai kondisi mengenai penempatan dan kegunaan *sign,* dibutlah acuan dengan menggunakan tinggi 1in *cap-height* untuk jarak pandang 30ft yang dianjurkan untuk aplikasi pada *sign interior* dan menggunakan 1/2in *capheight* sebagai jarak minimum yang dianjurkan untuk semua *sign* kecuali dalam direktori, peta dan untuk penggunaan dengan persyaratan khusus Ukuran huruf

yang digunakan sangat terpengaruh pada jarak pembaca dan dengan kondisi lingkungan serta pencahayaan tertentu. Saat *sign* mengandung lebih dari satu jenis ukuran huruf, pesan yang dominan akan sangat penting untuk terbaca lebuh dulu baru setelah itu pesan pendukung. Hirarki sangat penting diaplikasikan pada situasi seperti ini.

Perlu diperhatikan, ini acuan ini menggunakan *canadian system* yang digunakan pada jarak pandang (50ft per in dari tinggi huruf) dengan acuan dati tinggi x-*height* yang bisa digunakan dengan beberapa varian dari tinggi cap-height. Namun keduanya hanya digunakan untuk panduan saja dan hasil akhir dari tinggi hurut yang digunakan akan disesuaikan dengan keadaan sekitar berdasarkan hasil pengamatan.

II.7. Kategorial *Sign*

Sign system mempunyai kaitan dengan elemen visual dan mempunyai kategori yang masing-masing mempunyai fungsi dan manfaat. Menurut Sachari (2004: 20) Setiap kategori mempunyai tujuan untuk lebih mengarahkan orang dalam memahami *sign system*. *Sign system* atau sistem rambu dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

II.7.1. *Directional Sign*

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk arah yang bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung agar tidak tersesat ketika berada disuatu tempat.

II.7.2. *Identification Sign*

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk tempat, yang berguna untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari tempat yang akan dituju.

II.7.3. *Service Sign*

Yaitu jenis Sistem rambu tentang pelayanan. Sistem ini bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari pelayanan yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.

II.7.4. *Information Sign*

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan petunjuk informasi. Sistem ini berguna untuk membantu orang atau pengunjung saat membutuhkan informasi yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.

II.8. Bentuk *Sign system*

Berbagai macam bentuk dan arti dalam *sign system* untuk memudahkan pengunjung dalam memahami dan mentaati peraturan yang ada. Menurut Tinarbuko(2008: 38), bentuk dalam *sign system* memiliki pengertian yang berbeda.

Jika melihat rambu-rambu terutama rambu-rambu pada jalan raya dapat melihat ada pola bentuk dasar yang memiliki sebuah arti atau pesan :

1. Bentuk lingkaran memiliki arti sebuah perintah,



2. Bentuk wajik memiliki arti peringatan,



3. Bentuk persegi memiliki arti menunjukkan arah atau tempat,



II.9. Ikon, Simbol dan Tanda

Sebuah sistem informasi tidak lepas dari simbol atau tanda yang mewakili informasi tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna layanan. Menurut Tinarbuko (2008: 49) adanya tanda ditentukan oleh 3 elemen, yaitu ; (1) tanda yang dapat dilihat atau tanda itu sendiri, (2) sesuatu yang ditunjukkan atau diwakili oleh tanda, (3) tanda lain dalam pikiran penerima tanda. Di antara tanda dan yang diwakilinya ada sesuatu hubungan yang menunjukkan representatif yang akan mengarahkan pikiran kepada suatu interprestasi. Penggunaan sebuah tanda (dalam hal ini ikon atau simbol) harus mampu mengarahkan informasi yang akan disampaikan kepada penerima pesan tersebut secara benar dan mudah diterima. Sedangkan ikon, simbol, dan tanda mempunyai arti masing-masing yaitu :

1. Ikon : Lambang kecil yang berfungsi sebagai menu untuk menuju suatu fungsi.
2. Simbol : Tanda yang terdiri dari karakter, *alphanumeric*, tanda baca serta tanda lainnya.
3. Tanda : "Bekas" tanda juga dapat berarti peringatan atau menyatakan sesuatu keadaan, bentuk, sifat dan lain sebagainya.

II.10. Penelitian-Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu baik berupa penelitian tentang efektivitas suatu kebijakan publik dijadikan rujukan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu tentang subsidi pupuk yang menjadi rujukan dalam penelitian ini adalah penelitian **Istri Duwi Astuti** (2012) tentang efektivitas penggunaan *sign system* di kebun binatang gembira loka yogyakarta. Dalam penelitian mengambil tujuan, antara lain menganalisis efektivitas penggunaan *sign system* di kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian diantaranya adanlah keadaan *sign system* di kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta sudah efektif dilihat dari kualitas *sign system*, kelengkapan *sign system*, penempatan/peletakan *sign system*, dan kondisi *sign system*. *Sign system* di kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta sudah menunjukkan arah, gambar secara jelas dan tidak membingungkan baik secara penempatan, jenis huruf, serta warna yang digunakan.

Karakteristik pengunjung yang menjawab kuesioner dari segi jenis kelamin lebih banyak perempuan (57,14%) dari pada laki-laki (42,86%), dari segi usia paling banyak berusia 21-30 tahun (41,43%), paling sedikit berusia 40 tahun ke atas (8,57%), dari segi pendidikan paling banyak sampai tingkat SMA (61,43%), paling sedikit pendidikan sampai tingkat SD (Sekolah Dasar) (2,86%), dari segi pekerjaan paling banyak pelajar atau mahasiswa (31,43%), dan paling sedikit pegawai negeri atau pegawai swasta (12,86%).

Efektivitas penggunaan *sign system* di kebun binatang Gembira Loka dapat dilihat dari :

a) Kuesioner yang dijawab oleh 70 responden tentang kualitas *sign system* 59 responden memberikan jawaban *sign system* yang ada sudah menunjukkan arah, gambar secara jelas, dan tidak membingungkan.
b) Kelengkapan *sign system* 56 responden menjawab *sign system* di kebun binatang Gembira Loka dapat dipahami dengan mudah dan sesuai ilustrasi gambar yang ditujukan.
c) Penempatan/peletakan *sign system* ada 53 responden memberikan jawaban *sign system* di kebun binatang Gembira Loka mudah dilihat atau tidak tertutup dan penempatannya di sudut-sudut yang sudah tepat.
d) Kondisi *sign system* yang ada di kebun binatang Gembira Loka dari 70 responden ada 44 responden yang memberikan jawaban *sign system* yang ada masih baik, tidak cacat dan masih bisa di pahami.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil semua jawaban kuesioner dari 70 responden yang dilihat dari kualitas *sign system*, kelengkapan *sign system*, penempatan/peletakan *sign system*, dan kondisi *sign system* di atas menunjukkan bahwa *sign system* yang ada di kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta sudah efektif.